

Puzzle • Lotto

Pływam



Wszyscy gotowi? Możemy ruszać!

W przestworzach, na lądzie czy na wodzie – maszyny i pojazdy zabiorą Was w podróżę pełną przygód. Przy okazji poznacie ciekawych ludzi, sympatyczne zwierzęta i wiele przydatnych przedmiotów.

Gry JEŹDŹE, LATAM, PŁYWAM dedykujemy najmłodszym graczom, którzy chcą z nami odkrywać świat.

Zawartość pudełka:

- 6 puzzli (każdy z 4 elementów: 1 plansza i 3 małe obrazki)
- instrukcja



JUŹ GRAM

- **OBSERWUJĘ**
- **NAZYWAM**
- **ROZUMIEM**

Zapraszamy do zabawy:



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

00400/3

Ilustracje: Małgorzata Detner

www.granna.pl

service@granna.pl

www.facebook.com/grannagry

© GRANNA 2021 Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

GRANNA

Zosia nurkuje.



Zosia w kombinezonie nurka; koralowce; ryba rafy koralowej (ustnik)

Antek zarzuca sieci z kutra rybackiego.



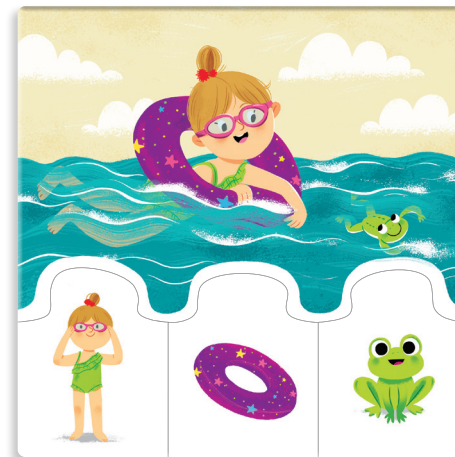
Antek w sztormiaku; koło ratunkowe; foka

Maja wiosłuje w kajaku.



Maja w kamizelce ratunkowej; wiosło; ryba słodkowodna (okoń)

Fela pływa w nadmuchiwanym kółku.



Fela w stroju kąpielowym; kółko do pływania; żaba

Michał steruje żaglówką.



Michał w kapoku; żagiel; perkoz

Paweł pędzi motorówką.



Paweł; kamizelka ratunkowa; kaczka

Uwaga: Każdy element puzzla ma inny kształt. Mały obrazek będzie prawidłowo dopasowany, jeśli bez wysiłku dołożycie go do planszy. Na każdej planszy znajduje się miejsce na postać z lewej strony, na przedmiot pośrodku (koralowce są wyjątkiem – to zwierzęta) i na zwierzę z prawej.

Puzzle

Położcie wszystkie elementy obrazkami do góry. Wybierzcie jedną planszę. Dopasujcie do niej małe obrazki, które odpowiadają jej tematycznie. Ułożyliście? Wspaniale! Teraz czas na pozostałe 5 puzzli.

Loteryjka

Położcie wszystkie małe obrazki ilustracjami do dołu i dobrze je wymieszajcie. Podzielcie plansze po równo między siebie i połączcie je odkryte na stole. Jeśli jest Was czwórka, odłóżcie na bok dwie plansze. Nie będą brały udziału w grze. Teraz po kolei odkrywajcie po jednym małym obrazku, pokazując pozostałym uczestnikom rozgrywki, co się na nim znajduje. Gracz, któremu ten obrazek pasuje do planszy, dokłada go do niej. Jeśli gracie we czwórkę, to pomińcie małe obrazki należące do plansz, które nie biorą udziału w grze – po ich odkryciu usuńcie je z gry i dobierzcie dodatkowy obrazek. Gra kończy się, gdy wszyscy zapełnią swoje plansze. Wygrywa ten, kto zrobił to najszybciej.

Puzzlowe memo

Położcie wszystkie małe obrazki ilustracjami do dołu i dobrze je wymieszajcie. Podzielcie plansze po równo między siebie i połączcie je odkryte na stole. Jeśli jest Was czwórka, odłóżcie na bok dwie plansze. Nie będą brały udziału w grze. Teraz po kolei odkrywajcie po jednym małym obrazku. Jeśli obrazek pasuje do planszy, gracz dokłada go do niej. Jeśli obrazek nie pasuje do planszy, to gracz odkłada zakryty obrazek w to samo miejsce na stole. Jeśli gracie we czwórkę, to pomińcie małe obrazki należące do plansz, które nie biorą udziału w grze – po ich odkryciu usuńcie je z gry i dobierzcie dodatkowy obrazek. Gra kończy się, gdy wszyscy zapełnią swoje plansze. Wygrywa ten, kto zrobił to najszybciej.